

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI
“BIMA”**



Muhamad Maladz Adli
NIM 1400082033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

PENCIPTAAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI “BIMA”

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Muhamad Maladz Adli
NIM 1400082033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:


PENCIPTAAN FILM ANIMASI DUA DIMENSI "BIMA"

Disusun oleh:

Muhamad Maladz Adli

NIM 1400082033

Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal **14 JUL 2017**.....



Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji



Andri Nur Patrio, M.Sn.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Hartoko, M.Sn.
NIP 19710611 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhamad Maladz Adli

No. Induk Mahasiswa : 1400082033

Judul Tugas Akhir : Penciptaan Film Animasi Dua Dimensi “Bima”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 15 juni 2017

Yang menyatakan

Muhamad Maladz Adli

NIM 1400082033

*N.B.: * Asli 1 x bermaterai 6000*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT karena Rahmat dan KaruniaNya-lah Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya dengan judul Penciptaan Film Animasi Dua Dimensi “BIMA”. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi D-3 Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama mengikuti pendidikan di Program Studi D-3 Animasi Institut Seni Indonesia Yogyakarta sampai dengan proses penyelesaian Tugas Akhir, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina dan membimbing. Untuk itu penulis mengucapkan sangat berterima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Kedua Orang Tua , yang telah memberi kekuatan dan mendukung segala proses studi
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Marsudi, S. Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
7. Staf pengajar dan seluruh karyawan Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Teman-teman angkatan 2014 Prodi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Almamater kebanggan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 25 Juli 2017

Muhamad Maladz Adli

ABSTRAK

Cerita wayang merupakan kekayaan budaya bangsa. Cerita wayang dipercaya mampu memberikan pendidikan budaya leluhur sebuah bangsa, dan mampu membangun nilai – nilai budaya dan identitas bangsa. Tokoh pewayangan menjadi salah satu budaya yang sangat kental dengan Indonesia, oleh karena itu dengan mengadaptasi tokoh – tokoh pewayangan yang ada di Indonesia diharapkan banyak anak bangsa yang mengenal budaya leluhur.

Riwayat salah satu tokoh wayang di Indonesia yaitu Bima menjadi dasar cerita pembuatan animasi dua dimensi ini. Karena Bima adalah tokoh yang paling kuat, tegas dan pemberani di Pandawa. Dari seluruh Pandawa, Bima yang paling dibenci oleh Kurawa. Bima memiliki tubuh yang paling kuat di antar Pandawa dan Kurawa.

Seiring berkembangnya zaman terutama bidang teknologi komputer. Teknologi komputer memiliki peran penting sebagai media penghibur dan pendidik, salah satunya ada dengan membantu proses visualisasi cerita melalui film animasi. Dengan film animasi yang mengadaptasi tokoh pewayangan di Indonesia diharapkan semakin banyak masyarakat yang mengenal baik budaya Indonesia khusus dalam dunia pewayangan.

Kata kunci : Film animasi , Cerita pewayangan , Bima

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB 1 : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan.....	2
D. Sasaran.....	2
E. Indikator Capaian Akhir.....	2
1. Penulisan Cerita.....	3
2. <i>Storyboard</i>	3
3. Musik.....	3
4. Penganimasian.....	3
5. <i>Background</i>	3
6. <i>Compositing</i>	4
7. <i>Rendering</i>	4
8. <i>Mastering</i>	4
BAB 2 : EKSPLORASI.....	5
A. Landasan Teori.....	5
1. <i>Principal Animation</i>	5

B. Tinjauan Karya.....	6
1. Serial Animasi Mahabarata.....	6
2. <i>Batman The Mystery Of Batwoman</i>	7
3. <i>Shudo</i>	8
BAB 3 : PERANCANGAN	10
A. Identitas Tugas Akhir.....	10
B. Cerita.....	10
C. Tema.....	10
D. Sinopsis.....	10
E. <i>Treatment</i>	11
F. Desain Karakter.....	12
1. Bima.....	12
2. Gandaruwo.....	12
3. Putri.....	13
G. Desain <i>Background</i>	14
H. Musik.....	15
I. <i>Sound Effect</i>	15
J. <i>Pipeline</i> Kerja.....	16
K. Jadwal Pembuatan Tugas Akhir.....	16
BAB 4 : PERWUJUDAN	18
A. Pencarian Ide.....	18
B. Riset.....	18
C. Sinopsis.....	19
D. Naskah.....	19
E. <i>Storyboard</i>	22
F. Desain Karakter.....	32
G. Desain <i>Background</i>	33
H. <i>Animating</i>	35
I. <i>Compositing</i>	36

J. Musik Ilustrasi.....	37
K. <i>Editing</i>	37
L. <i>Rendering</i>	38
M. <i>Mastering</i>	38
N. <i>Marchandise</i>	38
BAB V : PEMBAHASAN	39
A. Penerapan Prinsip Animasi.....	39
1. <i>Squash And Strech</i>	39
2. <i>Anticipation</i>	40
3. <i>Staging/Pementasan</i>	40
4. <i>Straight Ahead Action</i>	41
5. <i>Timing</i>	41
6. <i>Exaggeration</i>	42
7. <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	43
BAB VI : PENUTUP	43
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Serial Animasi Mahabarata 1.....	7
Gambar 2.3 Serial Animasi Mahabarata 2.....	7
Gambar 2.3 <i>Batman The Mystery Of Batwoman 1</i>	8
Gambar 2.4 <i>Batman The Mystery Of Batwoman 2</i>	8
Gambar 2.5 <i>Shudo 1</i>	9
Gambar 2.6 <i>Shudo 2</i>	9
Gambar 3.1 Rancangan Desain Karakter Bima.....	12
Gambar 3.2 Rancangan Desain Karakter Gandaruwo.....	13
Gambar 3.3 Rancangan Desain Karakter Putri.....	13
Gambar 3.4 Rancangan Desain Background 1.....	14
Gambar 3.5 Rancangan Desain Background 2.....	14
Gambar 3.6 Sketsa Rancangan Desain <i>Background</i>	15
Gambar 3.7 <i>Pipeline Kerja</i>	16
Gambar 4.1 Desain Karakter Bima.....	32
Gambar 4.2 Desain Karakter Gandaruwo.....	32
Gmabar 4.2 Desain Karakter Putri.....	33
Gambar 4.4 Desain <i>Background Shot 1</i>	34
Gambar 4.5 Desain <i>Background Shot 5</i>	34
Gambar 4.6 Proses <i>Animating Shot 9</i>	35

Gambar 4.7 Proses <i>Animating Shot 5</i>	35
Gambar 4.8 Proses <i>Compositing Shot 7</i>	36
Gambar 4.9 Proses <i>Compositing Shot 8</i>	36
Gambar 4.10 Proses <i>Editing</i>	37
Gambar 4.11 Desain <i>Marchandise</i>	38
Gambar 5.1 Penerapan Prinsip <i>Squash And Stretch</i>	39
Gambar 5.2 Penerapan Prinsip <i>Anticipation</i>	40
Gambar 5.3 Penerapan Prinsip Pementasan.....	40
Gambar 5.4 Penerapan Prinsip <i>Straight Ahead Action</i>	41
Gambar 5.5 Penerapan Prinsip <i>Timing</i>	41
Gambar 5.6 Penerapan Prinsip <i>Exaggeration</i>	42
Gambar 5.7 Penerapan Prinsip <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Treatment</i> Bima.....	11
Tabel 3.2 Jadwal Pembuatan Tugas Akhir.....	16
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Bima.....	22



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pewayangan merupakan kekayaan budaya bangsa. Cerita pewayangan juga dipercaya mampu memberikan pendidikan budaya leluhur sebuah bangsa, dan mampu membangun nilai – nilai budaya dan identitas bangsa. Wayang sendiri merupakan seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Pertunjukan ini juga populer di beberapa daerah seperti Sumatera yang juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu.

Seiring berkembangnya zaman terutama bidang teknologi komputer. Teknologi komputer memiliki peran penting sebagai media penghibur dan pendidik. Dengan menciptakan sebuah film yang mengadaptasi salah satu tokoh pewayangan diharapkan akan banyak anak – anak bangsa yang mengenal berbagai karakter yang ada dalam pewayangan. Banyak sifat dan karakter yang terdapat pada tokoh pewayangan yang baik untuk dicerna.

Riwayat salah satu tokoh wayang di Indonesia yaitu Bima menjadi dasar cerita pembuatan animasi dua dimensi ini. Karena Bima adalah tokoh yang paling kuat, tegas dan pemberani di Pandawa. Nama Bima diambil dari nama masa remaja dari Werkudara. Dari seluruh Pandawa, Bima yang paling dibenci oleh Kurawa. Bima memiliki tubuh yang paling kuat di antar Pandawa dan Kurawa. Dia mampu mengalahkan Duryudhana dan Kurawa lainnya. Waktu perang tanding antara Bima dan Kurawa, pihak Kurawa selalu kalah dan dihajar habis-habisan. Duryudhana, yang tertua dari Kurawa sangat membenci Bima dan selalu mencari cara untuk membinasakan Bima. Oleh karena itu tokoh Bima diambil dan dijadikan judul pada film ini, karena namanya yang sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia. Dan pada karya ini sifat dan karakteristik dari karakter Bima akan dibuat ulang menjadi sebuah karakter baru dengan setting dan latar bukan pada dunia pewayangan pada umumnya namun akan diangkat pada latar dan setting yang

di kembangkan dari dunia pewayangan itu sendiri. Diharapkan dengan transformasi bentuk Bima dalam wujud animasi dua dimensi banyak generasi – generasi sekarang tertarik untuk melihat tokoh Bima ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan bentuk karakter Bima baik itu menentukan bentuk tubuh, wajah, pakaian, warna dan latar yang telah dikembangkan berdasarkan cerita pewayangan ?
2. Bagaimana membuat konsep film animasi dengan ciri khas budaya lokal ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan tujuan pembuatan film animasi dua dimensi “Bima” ini adalah :

1. Menciptakan bentuk setiap karakter dalam cerita , baik itu menentukan bentuk tubuh, wajah, pakaian, warna dan latar yang telah dikembangkan berdasarkan cerita pewayangan
2. Menciptakan film animasi dengan ciri khas budaya lokal.

D. Sasaran

Berikut adalah sasaran atau target audien untuk film animasi pendek “Bima” :

1. Usia : Remaja (13 Tahun ke atas)
2. Jenis Kelamin : Laki – laki dan perempuan
3. Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama ke atas
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian karya tugas akhir ini adalah hingga benar – benar menjadi karya animasi yang utuh, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Penulisan Cerita

Penulisan cerita dilakukan secara bertahap mulai dari sinopsis cerita, hingga pembuatan naskah secara lengkap sebagai acuan pembuatan *storyboard* pada tahapan selanjutnya.

2. *Storyboard*

Storyboard dirancang sesuai naskah yang telah dibuat sebelumnya. Dalam *storyboard* digambarkan rancangan animasi yang dibuat. Terdapat keterangan kamera, durasi, lokasi, adegan, ekspresi tokoh di setiap shot.

3. Musik

Karya animasi “Bima” ini memerlukan *background* musik sebagai pelengkap di dalamnya, untuk membangun suasana yang diperlukan. Maka dalam produksinya akan melibatkan pemusik yang memproduksi *background* musik. Selain itu efek suara yang diperlukan juga akan dibuat sendiri dengan cara merekam menggunakan alat perekam dan juga menggunakan aplikasi musik tergantung efek suara yang diinginkan, untuk membangun kesan nyata dalam film nantinya.

4. Penganimasian (*Animating*)

Tahap ini adalah proses inti, karakter dan propertinya akan dianimasikan dengan *frame by frame* secara digital. Proses *animate* dilakukan dengan tahap membuat *keyframe* lalu *inbetween*, setelah itu *clean up* dan terakhir *colouring*. Semua proses *animate* sepenuhnya akan dilakukan menggunakan komputer. Pada tahap inilah 12 prinsip animasi akan diterapkan untuk menghidupkan karakter. *Animating* yang dibuat sepenuhnya mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

5. *Background*

Latar belakang dan properti akan dibuat menggunakan teknik *digital painting*. Pembuatan *background* disesuaikan dengan naskah dan *storyboard*. Pembuatan *background* menggunakan teknik *layering* sehingga dapat dipisah dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai hasil yang diinginkan.

6. *Compositing*

Pada tahap ini dilakukan penggabungan antara hasil animasi yang telah di-*animate* dengan *background* maupun properti yang ada, musik, *sound fx*, *dubbing*, musik, dan *credit tittle*. Proses pemberian visual efek juga dilakukan ditahap ini menyesuaikan kebutuhan efek yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pada tahapan ini juga dilakukan pengecekan semua tahapan yang telah diselesaikan sebelumnya mulai dari *animate* hingga musik, apabila tidak ada masalah yang ditemukan dari hasil produksi sebelumnya, maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

7. *Rendering*

Setelah semua alur pembuatan animasi sudah selesai, tahap selanjutnya adalah *rendering*, menjadikan karya animasi ke format video. Mulai dari logo ISI Yogyakarta, logo Program Studi Animasi, logo studio, judul karya, isi karya animasi, dan *credit tittle* dirender ke format video agar menjadi sebuah film animasi.

8. *Mastering*

Tahap terakhir adalah karya yang telah selesai diproduksi dibakar dalam piringan CD guna diserahkan untuk kelengkapan ujian Tugas Akhir.

Poin-poin proses tersebut menjadi acuan dan ukuran jalannya pengerjaan karya. Apabila semua poin-poin diatas telah terpenuhi, maka karya animasi ini dianggap selesai dan siap diujikan dan dipublikasi.